

サイキクハーツ

RPG

スレイヤーダイズルール

キャラクターシート

■ キャラクター名		■ LV 10
■ 称号 中学生殺人鬼		
■ ルーツ 殺人鬼	■ ポテンシャル ファイアブラッド	
■ 武器 解体ナイフ	■ 防具 中学男子冬服	
■ 誕生日	■ 年齢/性別	■ 学年 中学生
■ 決め台詞		
■ 設定		

■ 能力値		■ F(フォース)ジェム	
■ 気魄	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ 術式	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ 神秘	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ 威力	$\frac{([神秘] \times 2 + [術式])}{2}$	37
■ アサルト	$\times 1.2$	44
■ ジャスト	$\times 1.5$	55
■ クリティカル	$\times 2.0$	74

■ HP	88
<small>(気魄) × 2 + (術式)</small>	
<input type="checkbox"/> 凌駕	

■ ポジション (選択) 常時発動効果	
■ セットアップ	■ 前 クラッシャー 威力 × 1.5
	■ 前 ディフェンダー ムーブアクションで封鎖できる
	■ 中 ジャマー エフェクト + 1個
	■ 中 キャスター 攻撃ヒールに + R2
	■ 後 スナイパー 攻撃に + R3
	■ 後 メディック ヒールに + R3

■ コネクション	感情

■ サイキック		種別	判定	対象	威力	エフェクト
■ メジャー	レーヴァテイン	攻撃	気25	近単	+8	BS【炎】
	フェニックスドライブ	ヒール	気25	近列	-3	EN【EN破壊】
	黒死斬	攻撃	術29	近単	+3	BS【足止め】
	壘殺領域	攻撃	術27	遠列	-4	自分EN【妨害アップ】
	ジグザグスラッシュ	攻撃	術28	近単	+4	SE【ジグザグ】

■ **[F(フォース) ジェムの使い方]**

- ▼【覚醒】 行為判定に使用した能力と同じFジェム1点で、Rアップ5。同時に複数のFジェムを使用してもよい。
- ▼【再動】 行為判定に使用した能力と同じFジェム1点で、失敗した行為判定のダイスロールをやり直す。
- ▼【効能】 ダメージ適用ステップに任意の能力のFジェム1点でエフェクトを対象に適用する。
- ▼【凌駕】 「魂が肉体を凌駕する」(「PH」P244)を宣言する。

■ EXフォース		タイミング	対象	効果
殺人鬼：殺戮芸術		オート	単	威力を+ [8D+20] 点上昇 <input type="checkbox"/>
ファイアブラッド：炎帝		オート	単	戦闘不能、死亡を回復しHPを回復。行動済 <input type="checkbox"/>

■ 能力値計算欄				
	ルーツ	ポテンシャル	副道具	合計
■ 気魄	9	12	8	29
■ 術式	11	7	12	30
■ 神秘	7	8	7	22

■ ESP		効果
■ 一般	走馬灯使い	一般人の死体に仮初めの命を与える
	サウンドシャッター	戦場内の音を遮断する

■ 経験点
■ プレイヤー名

■ **行動順**：[ジャマー]→[スナイパー]→[ボス]→[キャスター]→[メディック]→[ディフェンダー]→[エネミー]→[クラッシャー]